

Students4Cooperation

Srednješolsko Interreg tekmovanje

2. izvedba

PRILOGA 2 – Obrazec za projektno idejo

Slovenščina in angleščina

September 2025



Obrazec uporabite pri pisanju vaše projektne ideje. Pri ocenjevanju se upošteva, ali so vsa polja izpolnjena.

Obrazec mora biti izpolnjen bodisi v slovenščini kot v angleščini. Besedilo naj bo dolgo vsaj 1000 besed (font: Times New Roman 11) v vsakem jeziku.

0. Osnovne informacije:

Šola: Gimnazija Nova Gorica

Šolska smer: Splošna gimnazija

Razred: 3. letnik (Tina Uršič, Anja Kante, Naja Gajšek, Maša Mačus, Manca Berce, Erik Osojnik) mentorica Suzana Černe, prof.

Izbrana tema 5. **MEDKULTURNI DIALOG IN SOCIALNA VKLJUČENOST**

Akronim projekta: **CROSSYTH**

CROSSING BORDERS THROUGH ESCAPE ROOMS (MLADI SKOZI SOBO POBEGA)

1. Opis projektne ideje.

O čem govori projekt? Kateri je glavni cilj projekta? Kako projekt vključuje akterje iz obeh držav ob meji (Italija in Slovenija)? Zakaj je čezmejna značilnost projekta ključnega pomena? Ali je projekt dolgoročno vzdržen? Ali ga je mogoče ponoviti v drugih okoljih?

Projekt Ustvarjalni laboratorij meje je dolgoročna čezmejna pobuda, ki s pomočjo serije mesečnih sob pobega z naslovom **Mesto na meji** spodbuja medkulturni dialog, socialno vključenost in sodelovanje med mladimi iz Nove Gorice, Gorice in širše regije. Format soba pobega je izbran kot privlačno učno orodje, ki združuje zgodovino, kulturo, tehnologijo in igro.

Program obsega šest 20–30-minutnih iger, ki vsak mesec obravnavajo drugo temo skupnega življenja na meji: **Meja nekoč in danes** (zgodovinske razmejitve), **Tajni prehodi** (zgodbe o skritih poteh, neformalnih stikih in migracijah), **Industrija in urbanizacija** (razvoj mest in njun vpliv na življenje mladih), **Umetnost na meji** (odkrivanje umetniških in arhitekturnih sledi meje), **Zeleni projekti** (skriti parki in vrtovi, urbana trajnost) ter **Mladi in prihodnost** (vizije skupnega sobivanja). Igralci iz meseca v mesec odkrivajo dele skrivnostnega čezmejnega zemljevida, junija pa ga s finalno “kapsulo prihodnosti” sestavijo v celoto.

Projekt je zasnovan kot **razvojna platforma** – igre se vsako leto nadgrajujejo, zgodbe se dopolnjujejo, igranje postaja bolj kompleksno, mladi pa so vključeni kot aktivni soustvarjalci. Sobe pobega združujejo fizične rekvizite (replike dokumentov, makete, ključavnice) z digitalnimi elementi (QR kode, mini aplikacije, zvočni posnetki), kar krepi digitalne kompetence in ustvarja sodobno učno izkušnjo.

Velik poudarek je na dostopnosti: igre so kratke, jezikovno prilagojene (slovensko–italijanske, po potrebi tudi narečne), zasnovane vizualno in čutno ter primerne za mlade različnih zmožnosti, tudi za tiste iz ranljivih skupin. Medkulturni dialog je tako predstavljen kot proces, ki se uči z izkušnjo, s sodelovanjem in z razumevanjem različnih perspektiv.

2. Kako učinkuje na skupnost? S katerimi problem, vprašanji in izzivi se sooča?

S katerimi problemi oz. izzivi čezmejne skupnosti se sooča projekt? Na kakšen način lahko pozitivno učinkuje na čezmejno skupnost? Predvidene dejavnosti spodbujajo integracijo v čezmejni skupnosti?

Projekt neposredno nagovarja mlade od 14. leta dalje ter posredno vpliva na širšo skupnost. Območje Nove Gorice in Gorice se sooča z izzivi, ki izvirajo iz zgodovinskih prelomov, jezikovne raznolikosti in različnih družbenih realnosti. Ustvarjalni laboratorij meje odgovarja na te izzive celostno.

1. Omejen medkulturni stik

Čeprav sta mesti fizično povezni, mladih pogosto ne povezujejo skupni prostori ali izkušnje. Soba pobega spodbuja sodelovanje: ekipe morajo komunicirati in združevati poglede, da rešijo naloge. Predstavitev zgodovine z različnih zornih kotov omogoča kritično razumevanje in zmanjšuje predsodke, krepi pa tudi občutek skupne identitete, tako bodo naslednje generacije mladih skupaj odraščale, sodelovale in se učile. Ne glede na skupno zgodovinsko preteklost si prizadevamo za boljšo povezanost med narodi.

2. Socialna in jezikovna izključenost

V regiji živijo mladi iz različnih socialnih okolij ter jezikovnih in kulturnih skupin. Naloge temeljijo na vizualnih, logičnih, tipnih in zvočnih elementih, zato uspeh ni odvisen od jezika ali predhodnega znanja. Projekt ustvarja vključujoče okolje, v katerem lahko vsak prispeva k skupni zgodbi in se počuti enakovrednega člana ekipe.

3. Pomanjkanje sodobnih oblik neformalnega izobraževanja

Klasični muzejski ali šolski pristopi pogosto ne nagovarjajo mladih. Format soba pobega je privlačen, interaktiven in konkurenčen, zato lahko kompleksne teme predstavi na zanimiv način. Projekt krepi digitalno pismenost, sposobnost reševanja problemov, timsko delo in komunikacijo v medkulturnem okolju. Poleg tega spodbuja kreativno mišljenje in radovednost ter omogoča učenje skozi praktično izkušnjo, hkrati pa mladim nudi priložnost, da teorijo povežejo s prakso in si znanje bolje zapomnijo.

4. Kratkoročna narava mladinskih pobud

Izziv projekt premaga z letnim ciklom, mesečnim ritmom in vključevanjem mladih v razvoj. S tem nastaja čezmejna mladinska mreža, v kateri mladi lahko napredujejo od obiskovalcev do soustvarjalcev, prostovoljcev ali voditeljev delavnic. Tako projekt dolgoročno krepi socialno kohezijo, čezmejno povezanost in občutek pripadnosti evropski regiji.

3. Katere dejavnosti predvideva projekt?

Katere dejavnosti bodo izvedene v sklopu projekta? So le-te atraktivne za mlade? Na kakšen način vključujejo mlade?

Projekt temelji na obsežnem **sodelovanju lokalnih partnerjev**, ki zagotavljajo strokovnost, avtentičnost in širok doseg.

Mladinski center EPIC je glavni koordinator. Nudi prostore, vodi organizacijo, skrbi za komunikacijo z mladimi in zagotavlja kontinuiran mesečni potek programa. Pobuda krepi EPIC kot ključno čezmejno stičišče. **Šole in univerze** (srednje šole v Novi Gorici in Gorici, Univerza na Primorskem, Univerza v Trstu) zagotavljajo dostop do mladih in strokovno podporo. Učitelji, strokovnjaki in študenti sodelujejo pri oblikovanju zgodovinsko točnih scenarijev, prevodov in digitalnih rešitev.

Muzeji, arhivi in kulturni inštituti (npr. Pokrajinski muzej Nova Gorica, Museo della Bonifica) prispevajo digitalizirano gradivo, svetujejo pri zgodovinski interpretaciji in raziskovalno podpirajo razvoj nalog. Gostovanje iger v njihovih prostorih mladim približa muzeje na nov način.

Kulturne organizacije sodelujejo pri temah o umetnosti in urbanizmu ter prispevajo replike del, informacije o javnih umetninah ali umetniške delavnice.

Občini Nova Gorica in Gorica nudita sistemsko podporo: promocijo, pomoč pri dovoljenjih, logistiko čezmejnih dogodkov in pri iskanju sredstev. Njuna vloga poudari politični pomen mladinskega sodelovanja in skupnega razvoja čezmejnega prostora.

Mladinska in prostovoljna društva širijo informacije in vključujejo mlade. Posebej pomembna je Zveza slovenskih kulturnih društev v Italiji, ki pomaga vključevati pripadnike slovenske manjšine in njihov pogled na mejo.

Za vse partnerje je predvidena skupna delovna skupina, ki se redno sestaja, načrtuje, oceni in nadgrajuje program, s čimer zagotavlja dolgoročno kvaliteto in družbeni učinek.

4. Kateri partnerji (združenja, društva, šole, univerze, ustanove, itd.) bi lahko bili soudeleženi pri projektu?

Kateri partnerji bi lahko bili soudeleženi v projektu? Je predvidena soudeležba organizacij ali društev iz obeh strani meje? Zakaj so bili izbrani ti partnerji? Katero dodano vrednost bi lahko prispevali pri projektu?

Projekt združuje razvojne, izvedbene in podporne aktivnosti, ki zagotavljajo jasen potek v celotni sezoni.

1. Mesečno načrtovanje in priprava iger

Ustvarjalna ekipa in mladi soustvarjalci vsakič izvedejo raziskavo, pripravijo scenarij, oblikujejo naloge ter izdelajo prototipe rekvizitov. Sledi testiranje z mladimi, kar zagotovi ustrezno težavnost in jasnost navodil.

2. Izvedba mesečnih sob pobega

Igre se izvajajo v določenih terminih z možnostjo rezervacij, posebnimi šolskimi termini in rednimi čezmejnimi tekmovanji. Vsako igro vodi mojster igre, ki skrbi za potek, tehniko in zaključno refleksijo. Poleg tega se ob koncu vsake igre udeleženci spodbujajo k pogovoru o naučenem, izmenjavi izkušenj in refleksiji sodelovanja v timu, kar krepi tako medosebne veščine kot tudi razumevanje obravnavanih tem.

3. Delavnice soustvarjanja

Mladi se lahko vključijo v zgodovinske, oblikovalske in digitalne delavnice, na katerih nastajajo nove ideje, rekviziti in vsebine. Delavnice krepijo kreativnost in medkulturno sodelovanje.

4. Digitalna platforma in čezmejna mreža

Platforma omogoča registracijo, spremljanje napredka, digitalne žige, komunikacijo in povratne informacije. Zaključeni cikel prinese digitalno potrdilo ali nagrado.

5. Evalvacija in dokumentiranje

Redne evalvacije vsake tri mesece ter fotografije, videi in zapisi ustvarijo arhiv, ki služi izboljšavam in promociji. Junija se projekt zaključi s festivalom in razstavo zbranih "kapsul prihodnosti".

6. Komunikacija in promocija

Za mlade se uporablja Instagram in TikTok, za širšo javnost spletna stran, lokalni mediji in partnerji. Komunikacija je stalna, vizualno privlačna in dvojezična. Poleg tega se poudarja interaktivnost, redno obveščanje o dogodkih, sodelovanje s skupnostjo, promocija uspehov udeležencev in spodbujanje k aktivni participaciji. Posebna pozornost je namenjena ustvarjanju kakovostnih vizualnih vsebin, pripovedovanju zgodb udeležencev, organizaciji spletnih natečajev in kampanj ter povezovanju z drugimi iniciativami, da projekt doseže čim širše občinstvo in trajno vpliva na lokalno in čezmejno skupnost.

Polja od 1 do 4: skupaj **VSAJ 1000 besed** (glej smernice razdelek 2.2).

1. Explain your project proposal.

What is your project about? What is the main goal of the project? How does it involve actors from both countries along the border between Italy and Slovenia? Why is the cross-border nature of the project essential? Is the project sustainable in the long term? Can it be replaced in other contexts, different from the original one?

The Creative Border Laboratory project is a long-term cross-border initiative which, through a series of monthly escape rooms entitled The City on the Border, promotes intercultural dialogue, social inclusion and cooperation among young people from Nova Gorica, Gorizia and the wider region. The escape room format was chosen as an engaging learning tool that combines history, culture, technology and play.

The programme consists of six 20–30-minute games, each month addressing a different theme of shared life on the border:

- The Border Then and Now (historical divisions),
- Secret Crossings (stories of hidden routes, informal contacts and migration),
- Industry and Urbanisation (the development of the cities and their impact on the lives of young people),
- Art on the Border (discovering artistic and architectural traces of the border),
- Green Projects (hidden parks and gardens, urban sustainability),
- Youth and the Future (visions of shared coexistence).

Each month, players discover parts of a mysterious cross-border map, which is completed in June with the final “Future Capsule.”

The project is designed as a development platform – the games are upgraded every year, the stories are expanded, the puzzles become more complex, and young people are involved as active co-creators. The escape rooms combine physical props (replicas of documents, models, locks) with digital elements (QR codes, mini-applications, audio recordings), enhancing digital competences and creating a contemporary learning experience.

There is a strong emphasis on accessibility; the games are short, linguistically adapted (Slovene–Italian, and, if necessary, also dialect-based), visually and sensorially designed, and suitable for young people with different abilities, including those from vulnerable groups. Intercultural dialogue is thus presented as a process that is learned through experience, cooperation and understanding of different perspectives.

2. How does it affect the community? Which problems, issues and needs does it tackle?

What needs and challenges of the cross-border community does it address? How can it benefit the cross-border community? Do the activities encourage integration within the cross-border community?

The project directly addresses young people aged 14 and over and indirectly impacts the wider community. The Nova Gorica–Gorizia area faces challenges arising from historical ruptures, linguistic diversity and differing social realities. The Creative Border Laboratory responds to these challenges in a comprehensive manner.

1. Limited intercultural contact

Although the two cities are physically connected, young people are often not linked by shared spaces or experiences. The escape room encourages cooperation: teams must communicate and combine perspectives in

order to solve tasks. Presenting history from different viewpoints enables critical understanding, reduces prejudice and strengthens a sense of shared identity.

2. Social and linguistic exclusion

Young people in the region come from diverse social backgrounds as well as linguistic and cultural groups. The tasks are based on visual, logical, tactile and audio elements, so success does not depend on language or prior knowledge. The project creates an inclusive environment in which everyone can contribute to the shared story and feel like an equal member of the team.

3. Lack of contemporary forms of non-formal education

Traditional museum or school approaches often fail to engage young people. On the other hand, the escape room format is attractive, interactive and competitive, allowing complex topics to be presented in an engaging way. The project strengthens digital literacy, problem-solving skills, teamwork and communication in an intercultural environment.

4. Short-term nature of youth initiatives

The project overcomes this challenge through an annual cycle, a monthly rhythm and the involvement of young people in development. This establishes a cross-border youth network in which young people can progress from visitors to co-creators, volunteers or workshop leaders. In this way, the project strengthens social cohesion, cross-border connectedness and a sense of belonging to a European region in the long term.

3. Which project activities are foreseen?

What activities will be carried out as part of the project? Are they attractive to young people? How are young people involved in the activities?

The project is based on extensive cooperation between local partners who ensure expertise, authenticity and wide outreach.

The EPIC Youth Centre is the main coordinator. It provides the premises, manages organisation, takes care of communication with young people and ensures the continuous monthly implementation of the programme. The initiative strengthens EPIC as a key cross-border meeting point.

Schools and universities (such as secondary schools in Nova Gorica and Gorizia, the University of Primorska and the University of Trieste) provide access to young people and professional support. Teachers, experts and students collaborate to develop historically accurate scenarios, translations and digital solutions.

Museums, archives and cultural institutions (e.g. the Nova Gorica Regional Museum, Museo della Bonifica) contribute digitised materials, advise on historical interpretation and support research-based task development. Hosting the games on their premises brings museums closer to young people in a new way.

Cultural organisations collaborate on themes related to art and urban development and contribute replicas of artworks, information on public art installations or artistic workshops.

The Municipalities of Nova Gorica and Gorizia provide systemic support, such as promotion, assistance with permits, logistics for cross-border events and support in fundraising. Their role highlights the political importance of youth cooperation and the joint development of the cross-border area.

Youth and volunteer organisations disseminate information and involve young people. Particularly important is the Union of Slovene Cultural Associations in Italy, which helps to include members of the Slovene minority and their perspective on the border.

A joint working group involving all partners is envisaged, meeting regularly to plan, evaluate, and further develop the programme, thereby ensuring long-term quality and social impact.

4. Which partners (organization, club, school, university, institution etc.) could be involved in the project?

Which partners could be involved in the project? Will organizations and/or associations from both sides of the border be involved? Why were these partners chosen? What added values could they bring to the project?

The project combines development, implementation and support activities that ensure a clear flow throughout the entire season.

1. Monthly planning and preparation of the games

The creative team and young co-creators carry out research, prepare scenarios, design tasks and produce prototypes of props. This is followed by testing with young people, ensuring an appropriate level of difficulty and clear instructions.

2. Implementation of monthly escape rooms

The games are implemented in scheduled time slots with booking options, special school sessions and regular cross-border competitions. Each game is led by a game master who takes care of the flow, technical aspects and the final reflection.

3. Co-creation workshops

Young people can participate in historical, design and digital workshops where new ideas, props and content are developed. The workshops strengthen creativity and intercultural cooperation.

4. Digital platform and cross-border network

The platform enables registration, progress tracking, digital badges, communication and feedback. Completing the cycle results in a digital certificate or reward.

5. Evaluation and documentation

Regular evaluations every three months, as well as photographs, videos and written records, create an archive that serves improvement and promotion. In June, the project concludes with a festival and an exhibition of the collected "Future Capsules."

6. Communication and promotion

Instagram and TikTok are used to reach young people, while the website, local media and partners address the wider public. Communication is continuous, visually engaging and bilingual.

Total number of words for section 1 to section 4: **AT LEAST 1000 words.**